

17.02.2014

# **RAPORT TESTÓW ŻYWIENIOWYCH MW PATCH**

## **5.7**

### **Cel testu:**

Ustalenie wpływu zmian ze stackowaniem na łączenie i porcjowanie itemów.

### **Testowane itemy:**

- sack of flour 0x1039 (4153) [mąka]
- cookie mix 0x103F (4159) [ciasto]

### **Terminy użyte w raporcie:**

' ' - zmienne różnego rodzaju

**porcja** - zmienna, przypisana tylko i wyłącznie do pojedynczych itemów ,  
dzięki niej można użyć danego itemu więcej niż raz, każde użycie,  
przez skrypt/klienta powoduje odpowiednie jej zmniejszenie, item jest  
kasowany gdy 'porcja' spadnie do 0. Widziana po stronie klienta w nazwie itemu np. DzbaneK  
z woda (3 porcje).

### **Rodzaje itemów użytych w raporcie:**

**Stack** - normalny, widziany przez klienta i serwer stack – zawiera więcej niż 1 item, ma  
możliwość rozdzielania, grafikę 2 itemów i wszystko, co ma znany i lubiany stack.

**Pojedynczy item** - zwykły item, nie ma przypisanej 'ilości' traktowany jest więc, jako 1, i ma  
możliwość (bądź nie) stania się stackiem poprzez połączenie takich itemów po stronie  
klienta/serwera

**Połączony** - item, który traktowany jest jak zwykły, pojedynczy item przez klienta, ma jednak  
przypisana 'ilość', widziana po stronie klienta w tooltipie, jako ilość: 'xx', waga całości zależy  
od tejże ilości. Klient nie ma możliwości połączenia 2 takich itemów w stack ani w inny item

połączony. Serwer łączy je natomiast w item połączony, zwiększając 'ilość'. NIE MA ŻADNEJ MOŻLIWOŚCI podzielenia takich itemów, jak to jest ze stackiem.

## **MAKA:**

### **Działanie przed zmianą ze stackowaniem:**

Tworzenie maki powodowało tworzenie pojedynczych itemów o nazwie mąka, nie było żadnej możliwości ich połączenia, posiadały porcje.

### **Działanie przed patchem 5.7:**

Tworzenie maki powoduje stworzenie pojedynczego itemu mąka. Dalsza produkcja powodowała połączenie itemów w stack. Itemy można było również łączyć w stack po stronie klienta (o ile oczywiście nie było innych przeciwwskazań jak np. inny twórca itemu).

Brak porcji.

### **Działanie aktualne:**

Użycie młyna powoduje stworzenie połączonego itemu o 'ilości' 1.

Dalsza produkcja maki zwiększa 'ilość'. Możemy stworzyć więcej takich itemów np. przekładając item do innego plecaka i tworząc dalej, w głównym plecaku otrzymamy wtedy produkt młyna a w drugim plecaku mamy tamten produkt, nie ma jednak możliwości ich połączenia po stronie klienta ani w stack, ani w inny połączony item. Brak porcji.

### **Działanie idealne (to miało dać stackowanie)**

Tworzenie itemów powoduje tworzenie stacka tychże itemów. Użycie itemu powoduje rozdzielenie stacka od itemu i odjęcie mu porcji. W efekcie posiadamy stack itemów oraz 1 item z odjętymi porcjami. Dalsze używanie odejmuje wpierw porcje, później kolejny item ze stacka.

## **CIASTA:**

Generalnie ciasta działają bardzo podobnie do maki, z małymi różnicami:

- nie da się stworzyć 1 ciasta, zawsze tworzy się 6 (to jest prawidłowe!),

Przed zmianami było to 6 pojedynczych itemów, każdy miał 6 porcji,

Po zmianach, ale przed patchem był to stack 6 itemów (bez porcji), aktualnie jest to item połączony o 'ilości' 6.

- użycie ciasta przez gotowanie nie zwraca misek. Do stworzenia ciasta potrzebne jest 6 pustych misek. Z jednego pojedynczego itemu można było stworzyć np. 2 elfie całusy (3 porcje na całusa). Tworzenie całusa powodowało odjęcie 3 porcji, bądź, jeśli zostały już tylko 3 kasacje itemu z ciastem. Jednak w zamian dostawało się miskę. W przypadku stacka i połączonego itemu, stworzenie całusa również daje nam miskę, niestety, jako, że nie zużywa 3 porcji a 3 'ilości' bądź 3 itemy ze stacka, jesteśmy stratni o 2 miski, które poszły do przygotowania ciasta.

### **Wątpliwości:**

W przypadku np. dzbanka z wodą (niestackującego się itemu posiadającego porcję), w przepisie z książki kucharskiej widnieje 6p dzbanek z wodą a więc 6 porcji.

Jednak w przypadku ciasta/elfiego całusa napisane jest 6 mąka/ 3 słodkie ciasto ucierane a więc bez magicznej literki p symbolizującej porcję.

Również brak porcji w pojedynczym itemie tworzonym przed patchem 5.7 nasuwa na myśl pytanie:

**Czy więc, aby na pewno brak porcji wynika ze stackowania itemów?** Czy może, była to jakaś celowa zmiana (nietrafiona moim zdaniem, jeśli tak).

**autor: KFY**